# Miolos!!!

*Por Danilo Valera (F34)*

Os personagens estão de passagem por uma vila (seja ela qual for, seja lá por qual motivo). Ela é cercada por um muro. Quando eles entram na pacata vila, descobrem-na deserta. As casas estão ou completamente fechadas ou completamente escancarada e sem ninguém dentro. Certo momento, eles vêem um homem ao longe. Ele parece estar mexendo em uma carroça. Quando chegam perto para falar com ele, ele se vira e diz "Miolos!"

É um morto vivo. Mais deles vão aparecendo e gritando "miolos". Certa hora, não haverá mais para onde correr, a não ser para uma das casas abertas. Trancados lá dentro, eles começam a ouvir alguns barulhos vindo do armário. Abrindo-o, eles encontram o Pequeno Grande Mago Ratz. Ele explica que foi trancado naquele armário e proibido de usar suas magias pelo Malvado Gah. Gah roubou seu chapéu mágico que o tornava o mago mais poderoso da dimensão Y (um chapéu). Ele quer o chapéu de volta, e promete tirá-los daquela enrascada teletransportando-os de lá. Também diz que se eles não forem derrotar Gah, todos no seu mundo virarão mortos-vivos que gostam de devorar miolos.

Aceitando os termos, todos serão levados para as redondezas do castelo de Gah. Eles devem ir sozinhos. Ele vai esperá-los lá. Antes, traz um objeto mágico especial para cada um.

A primeira entrada – Os portões se abrem e um zumbi vestido de mordomo vem atendê-los. Ele os levará a presença de Gah. Eles passarão por uma grande sala, subirão uma escada e usarão uma espécie de elevador mágico para chegar à Torre. Gah é o típico Mago malvado. Se perguntado sobre Ratz, ele dirá que não irá devolver o chapéu (estilo Chaplin). Se ameaçado, ele irá abrir um alçapão no chão e todos serão tacados aos Esgotos do castelo.

No Esgoto, eles deverão andar até a saída. Se forem pela esquerda, encontrarão um Rato Gigantesco. Se forem pela direita, eles encontrarão Igor limpando a merda. Igor pode ser uma fonte de informação.

Eles saem na parte de fora do castelo. Entrando de novo, o mordomo não virá atendê-los e o portão estará fechado. Alguém pode escalá-lo com Patas de Aranha ou Magia ou o diabo. A entrada do castelo está aberta. Entrando, eles passam pela sala onde o mordomo os recebeu. Ele está lá e oferecerá café (envenenado), e chamará outro Morto vivo quando ameaçado, Jarbas, para expulsá-los. Ele é um graaaaaaaande morto vivo muito forte. Destruindo, o Mordomo dirá "Oh! Que horror!" e tentará sair correndo chamar o mestre. Ele pode ser detido, mas sua mordida é perigosa.

O elevador não funciona sem a Magia de Gah ou a ajuda do mordomo. Ele dificilmente será convencido a ajudá-los (tentativas criativas poderão ajudar).

Indo pelas escadas eles irão subir... e subir... e subir... e subir... e subir... etc.

Certo momento, eles encontrarão algumas coisas, a decidir:

- Um goblin brincando de cientista maluco – aqui eles podem conseguir os itens Poção do Invisível (o usuário não poderá mais ser visto... e também não poderá ver!!!), poção da Força (ST +5), e poção da confusão (IQ –5). Respectivamente, frascos azul, vermelho e verde. Teste de Alquimia para descobrir seus efeitos. Reversão ao se tomar outro gole.
- Um golem de Pedra bloqueando o corredor. Ele não se mexe até ser atacado.
- Uma "sala de tortura", onde três mortos-vivos se encontram. Um não tem pés, outro apenas um braço e o terceiro parece estar com a coluna quebrada. (quase cortado ao meio!!!!)

- Uma grande sala  de biblioteca, cheia de livros empoeirados. Aqui existe um coelhinho (sansão) que é um familiar do Mago Gah. Ele pode ser usado como refém... se conseguirem pegá-lo...

  Depois de algumas horas de enrolação, o grupo pode chegar até o final da Torre. Num grande aposento, o Mago Gah os espera. Ele pode ser persuadido se os PCs estiverem com Sansão. Tentará subornar ou enganar os PCs. Ele pode entregar o chapéu em troca de Sansão, mas depois de salvar o coelhinho, o mago atacará. Acabando com ele, é só voltar a falar com Ratz, e fim da aventura!!!

  Personagens

### *Zumbis (Miolos! Miolos!*

ST 13, IQ 7, DX 14, HT 15. Só podem ser mortos com a destruição da cabeça, ou se HT chegar a –15.
Dano por mordida (-2 pvs, dói paca / -2 em qualquer teste durante uma hora + ou -. NH 12. Sem defesa.

### *Golem de Pedra*

ST20, DX 11, IQ 8, HT 14/20. DP 2, RD 4. Dano de 2d-2 (soco), NH 11

### *Rato Gigante*

ST 12, DX 15, IQ 5, HT 12/9. DP 2 (Esquiva 8), RD 1. Mordida, NH 11, dano de –2 ptos + doença.

### *Igor*

ST 12, DX 9, IQ 8, HT 8. Não luta. Chora que nem um condenado.

### *Jarbas*

Idem ao Golem de Pedra

### *Mordomo*

Idem a qualquer morto-vivo, mas com IQ 12, e a mordida causa –4 pvs.

### *Blah, o Goblin Alquimista*

ST 8, DX 12, IQ 14, HT 11. Luta com uma adaga, Dano de 1d6-2. Pode lançar magias do fogo, e atacará com bola de fogo (de 1 a 2d de dano), com NH 12, sem carregar. Não quer lutar, mas fará se for ameaçado. Pode vir a avisar Gah.

### *Ratz*

ST 6, DX 15, IQ 20, HT 15. Não possui armas, mas pode lançar todas as magia do GURPS Magic, com NH 12. Possui 20 pontos de fadiga.

### *Gah*

ST 10, DX 12, IQ 18, HT 12/25. DP 4 (esquiva 9), RD 4 – tudo fruto de magia. Pode lançar qualquer magia do GURPS Magic como se tivesse NH igual a 20. Possui 15 ptos de fadiga.

### *Items que Ratz pode distribuir aos personagens*

5 poções de cura (restauram 5 pv cada)
1 Anel de proteção (DP 2, RD 3)
1 anel da agilidade (DX +4)
1 luva da aranha – permite escalar paredes.

1 colar da sorte (+1 em todos os testes)
1 anel de relâmpago (1d-1/dano para cada pto de fadiga, de 1 a 3 por vez. Mesmo tempo p/ concentração)
1 anel da velocidade (desloc. +3)